IM-DOL-GM8P-FRA

METROID™ PRIME

NINTENDO GAMECUBE™

MODE D'EMPLOI

Art. Nr. 1621247 M (02.03) [0102/FRA/GCN]

Ce sceau est votre assurance que Nintendo a approuvé ce produit et qu'il est conforme aux normes d'excellence en matière de fabrication, de fiabilité et surtout, de qualité. Recherchez ce sceau lorsque vous achetez une console de jeu, des disques de jeu ou des accessoires pour assurer une totale compatibilité avec vos produits Nintendo.

Original Nintendo Seal of Quality™

Merci d'avoir choisi le disque METROID PRIME™ pour votre console NINTENDO GAMECUBE™.

AVERTISSEMENT: Veuillez vous reporter au manuel fourni avec ce produit avant de vous servir de votre système Nintendo®, disque ou accessoire. Ce manuel contient d'importantes directives de sécurité.

Veuillez lire ce manuel attentivement pour profiter pleinement de votre nouveau jeu. Il contient aussi d'importantes informations concernant la garantie et la hotline. Conservez-le, il vous sera toujours utile.

1 Joueur

CE JEU PERMET DE JOUER AVEC UN JOUEUR ET UNE MANETTE.

Compatible Game Boy Advance

CE JEU EST COMPATIBLE AVEC LA CONSOLE DE JEU VIDEO PORTABLE GAME BOY ADVANCE.

Carte mémoire Nécessite 03 blocs

CE JEU NECESSITE UNE MEMORY CARD (CARTE MEMOIRE) POUR SAUVEGARDER VOTRE PROGRESSION, VOS PARAMETRES OU VOS RESULTATS.

AFIN DE PLEINEMENT EXPLOITER LES EFFETS SONORES DE JEUX AYANT LE LOGO DOLBY SURROUND PRO LOGIC II, VOUS AUREZ BESOIN D'UN DECODEUR DOLBY SURROUND PRO LOGIC II OU DOLBY SURROUND PRO LOGIC. CES DECODEURS SONT VENDUS SEPAREMENT.

Nintendo

DOLBY SURROUND PRO LOGIC II

Retro Studios

© 2002, 2003 NINTENDO.
TM, ® ET LE LOGO NINTENDO GAMECUBE SONT DES MARQUES DE NINTENDO. TOUS DROITS, Y COMPRIS LES COPYRIGHTS DU JEU, SCENARIO, MUSIQUE ET PROGRAMME, RESERVES PAR NINTENDO.
LE TERME « DOLBY » AINSI QUE LE SIGLE DOUBLE D SONT DES MARQUES COMMERCIALES DE DOLBY LABORATORIES.
© 2003 NINTENDO. TOUS DROITS RESERVES.

SOMMAIRE

LES CHOZO 4
LES PIRATES DE L'ESPACE 6
QUE L'AVENTURE COMMENCE ! 8
COMMANDES 10
INTERFACE DU COSTUME DE PUISSANCE 12
ARMURES ET ARMEMENTS 14
DERRIERE LES VISEURS 16
BOULE MORPHING 18
MISES A NIVEAU AUXILIAIRES 20
TABLEAU DE BORD DE SAMUS 22
CONNEXION A METROID FUSION™ 24
CREDITS 26
CONFIDENTIEL 28

LES CHOZO

Les Chozo... Depuis la nuit des temps, ces créatures qui ressemblent tant aux oiseaux ont cumulé les découvertes scientifiques et technologiques. Capables de transcender les limites dimensionnelles, les Chozo ont illuminé l'univers infini de leurs merveilles, des miracles technologiques d'une complexité insondable et des cités d'une beauté incomparable. Ils aimaient transmettre leur savoir aux peuples primitifs et témoignaient d'un profond respect pour les êtres vivants et pour la vie en général.

Lorsque leur civilisation atteignit son apogée technologique, les Chozo constatèrent avec grande amertume que leur spiritualité se dissipait peu à peu. Ce peuple accordait une grande importance aux écrits et prophéties, qui annonçaient alors la prédominance future du mal et le déclin de la civilisation Chozo. Horrifiés par une escalade généralisée de la violence dans l'univers, les Chozo commencèrent à se refermer sur eux-mêmes, renonçant à la technologie en faveur de la simplicité. Tallon IV fut l'un des nombreux refuges qu'ils édifièrent, un bastion exempt de technologie et édifié au moyen de matériaux naturellement en phase avec la faune et la flore locales.

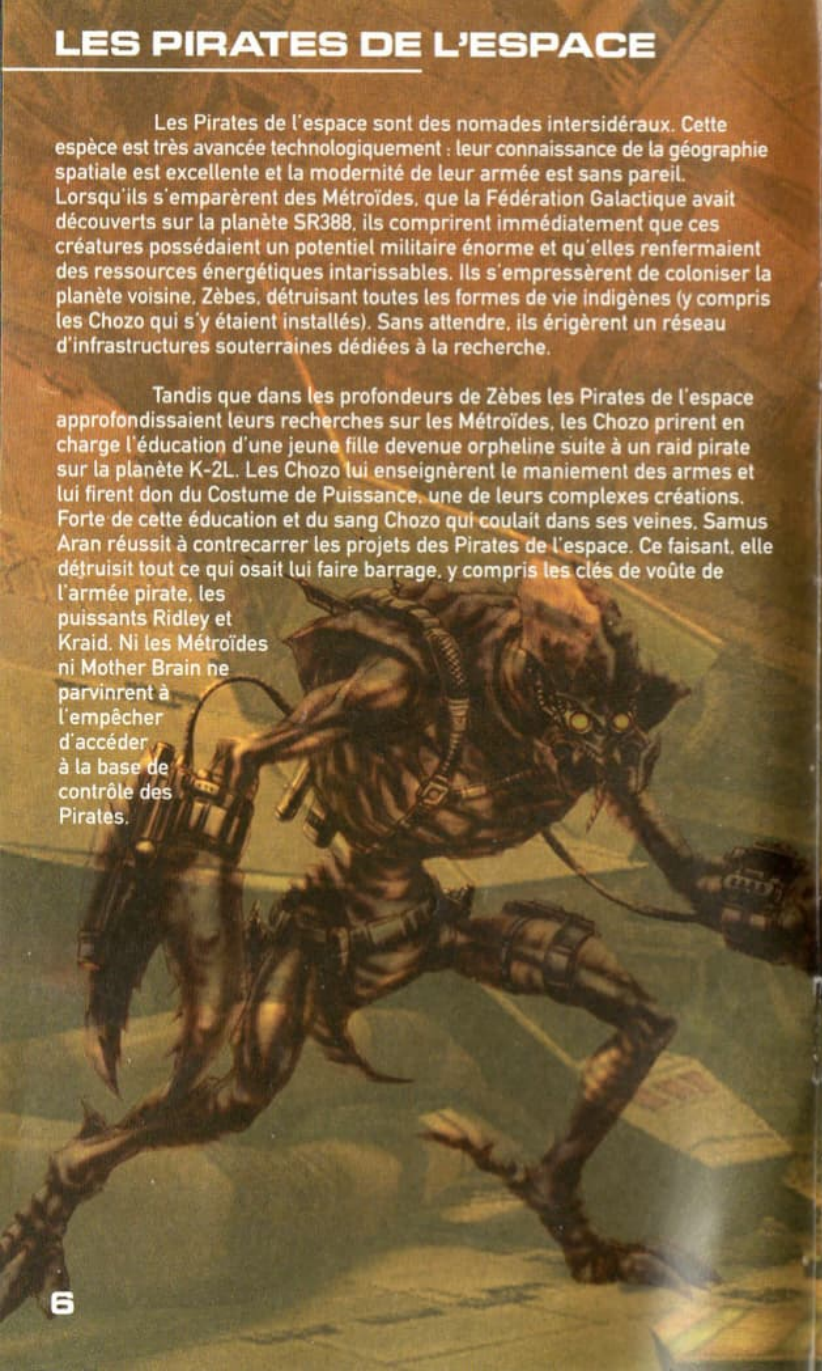
Le temps s'écoulait paisiblement jusqu'au jour où un météorite vint s'écraser sur Tallon IV. Ce cataclysme souilla l'atmosphère de la planète, la chargeant de particules toxiques responsables de la propagation d'un poison, le Phazon, sur l'ensemble de la planète. Cette substance s'infiltra très vite dans la terre et les eaux, détruisant toute forme de vie sur son passage. Animaux et végétaux périrent par milliers, tandis que les créatures les plus résistantes subirent d'atroces mutations.

Les Chozo usèrent de tout leur savoir et de toute leur technologie pour maîtriser la force destructrice du Phazon, mais ce fut en vain. Le seul moyen de faire barrage à ce mal était de construire un temple juste au-dessus du cratère d'impact. Il fallait que cet édifice soit suffisamment puissant pour contenir et isoler ce noyau d'énergie empoisonnée qu'est le Phazon. Convaincus qu'un sauveur débarquerait un jour sur la planète, les Chozo partirent pour une destination inconnue, ne laissant rien d'autre que des écrits gravés rendant compte de leur existence sur Tallon IV.

LES PIRATES DE L'ESPACE

Les Pirates de l'espace sont des nomades intersidéraux. Cette espèce est très avancée technologiquement : leur connaissance de la géographie spatiale est excellente et la modernité de leur armée est sans pareil. Lorsqu'ils s'emparèrent des Métroïdes, que la Fédération Galactique avait découverts sur la planète SR388, ils comprirent immédiatement que ces créatures possédaient un potentiel militaire énorme et qu'elles renfermaient des ressources énergétiques intarissables. Ils s'empressèrent de coloniser la planète voisine, Zèbes, détruisant toutes les formes de vie indigènes (y compris les Chozo qui s'y étaient installés). Sans attendre, ils érigèrent un réseau d'infrastructures souterraines dédiées à la recherche.

Tandis que dans les profondeurs de Zèbes les Pirates de l'espace approfondissaient leurs recherches sur les Métroïdes, les Chozo prirent en charge l'éducation d'une jeune fille devenue orpheline suite à un raid pirate sur la planète K-2L. Les Chozo lui enseignèrent le maniement des armes et lui firent don du Costume de Puissance, une de leurs complexes créations. Forte de cette éducation et du sang Chozo qui coulait dans ses veines, Samus Aran réussit à contrecarrer les projets des Pirates de l'espace. Ce faisant, elle détruisit tout ce qui osait lui faire barrage, y compris les clés de voûte de l'armée pirate, les puissants Ridley et Kraid. Ni les Métroïdes ni Mother Brain ne parvinrent à l'empêcher d'accéder à la base de contrôle des Pirates.



Les Pirates de l'espace ne s'avouèrent toutefois pas vaincus. Ils divisèrent les survivants en deux corps. Un escadron fut envoyé sur Zèbes pour reconstruire les infrastructures de recherche et ressusciter Mother Brain, Ridley et Kraid. Le second corps partit à la recherche d'une planète disposant de ressources énergétiques abondantes et puissantes. Leurs recherches prirent fin lorsqu'ils découvrirent Tallon IV. Malgré le temple Chozo qui isolait cette puissante source d'énergie qu'est le Phazon, il émanait de cette planète d'intenses impulsions énergétiques. Leur convoitise attisée par l'énorme potentiel de ce mutagène inconnu, les Pirates se posèrent sans tarder sur cette planète, emmenant avec eux leurs laboratoires, monte-charges et systèmes de survie, qu'ils installèrent dans les Ruines Chozo.

Les Pirates de l'espace procédèrent à l'extraction du Phazon et multiplièrent les expériences sur ce nouveau produit. Ils découvrirent alors que le Phazon était responsable de mutations inouïes chez de nombreux êtres vivants, c'est pourquoi ils décidèrent de le combiner à diverses créatures indigènes. Ils ajustèrent leurs techniques d'extraction, alimentant leurs infrastructures au moyen de moteurs à énergie thermique, qu'ils installèrent dans les profondeurs ardentes de Tallon IV. Ainsi, les mines s'enfonçaient de plus en plus dans les profondeurs de Tallon IV et les rendements de Phazon augmentaient de jour en jour. Le Phazon était alors acheminé en direction de Phendrana, qui hébergeait les deux laboratoires principaux des Pirates et où le froid glacial permettait un meilleur contrôle des spécimens. Les recherches progressaient à une allure folle : au moyen du Phazon, des horreurs indescriptibles furent créées.

En outre, les Pirates de l'espace transportèrent de nombreuses espèces vers leur vaisseau orbital afin d'expérimenter le Phazon en apesanteur. Ils ignoraient que Samus Aran avait détecté leur vaisseau alors qu'il se trouvait en orbite basse et qu'elle s'était lancée à leurs trousses. Tandis que les Pirates poursuivaient leurs horribles expériences, Samus fonçait en direction de Tallon IV, décidée à détruire cet ennemi juré une bonne fois pour toutes.

QUE L'AVENTURE COMMENCE !

Insérez le disque METROID PRIME dans votre NINTENDO GAMECUBE, fermez le couvercle puis appuyez sur le bouton POWER. Lorsque l'**écran titre** apparaît, appuyez sur START/PAUSE pour accéder au MENU PRINCIPAL.

SAUVEGARDER

Avant de commencer une partie, vous devez créer un fichier de sauvegarde pour METROID PRIME. Pour cela, vous devez insérer une Memory Card (carte mémoire) dans le Slot A et tenir compte du fait que la création d'un fichier METROID PRIME nécessite au moins 3 blocs d'espace disponibles. Veuillez vous reporter au manuel d'instructions NINTENDO GAMECUBE pour des indications ayant trait au formatage et à l'effacement de fichiers d'une Memory Card (carte mémoire).

Ecran titre

S'il s'agit de votre toute première partie, sélectionnez l'un des fichiers NOUVELLE PARTIE puis appuyez sur le bouton A. Attendez que JOUER et OPTIONS s'affichent, sélectionnez JOUER et appuyez sur le bouton A pour commencer à jouer. Si vous disposez déjà d'un fichier de données de jeu, il vous suffit de sélectionner ce fichier pour poursuivre la partie depuis la dernière sauvegarde.

Menu principal

Pour sauvegarder votre progression dans METROID PRIME, vous devez accéder aux nombreuses UNITES DE SAUVEGARDE qui se trouvent sur Tallon IV. Si vous en trouvez une sur votre chemin, utilisez ce dispositif pour sauvegarder la partie. Quand il vous sera demandé si vous souhaitez sauvegarder le jeu, sélectionnez OUI et appuyez sur le bouton A pour valider votre choix. Toute votre progression jusqu'à ce point sera alors sauvegardée sur la Memory Card (carte mémoire) insérée dans le Slot A.

Unité de Sauvegarde

EFFACER DES FICHIERS

Si vous souhaitez effacer un fichier, sélectionnez EFFACER dans le MENU PRINCIPAL puis sélectionnez le fichier que vous souhaitez supprimer. Attention : il est impossible de récupérer un fichier effacé, soyez donc très prudent !

SELECTIONNER LA LANGUE

Vous pouvez sélectionner la langue à partir du MENU PRINCIPAL. Pour cela, choisissez l'option SELECTIONNER LA LANGUE, sélectionnez une langue puis appuyez sur le bouton B pour valider votre choix et revenir au MENU PRINCIPAL.

Les données de votre jeu sur la sélection du langage sauvegardées sur la Memory Card (carte mémoire) sont prioritaires sur les paramètres de langue de votre console NINTENDO GAMECUBE. (Pour plus d'informations, consultez le mode d'emploi de votre console.)

OPTIONS

A partir de l'**écran de pause**, appuyez sur le bouton L pour personnaliser les paramètres de votre jeu. Vous pouvez aussi accéder à l'**écran d'options** depuis le MENU PRINCIPAL, avant de commencer à jouer.

VISEUR

Réglez l'opacité du viseur et du casque de Samus et ajustez l'affichage tête haute ainsi que le système d'indices.

AFFICHAGE

Réglez la luminosité et les dimensions de l'image.

SON

Réglez le volume de la musique et des bruitages ou sélectionnez le mode MONO, STEREO ou SURROUND.

MANETTE

Jouez avec des commandes standard ou avec l'axe vertical inversé. Vous pouvez aussi activer ou désactiver le mode vibration et inverser la configuration viseurs/rayons.

MODE 60HZ

Ce jeu peut être réglé pour un affichage plus clair et une meilleure image sur une TV acceptant le mode 60Hz.

Lorsque vous branchez le câble RVB NINTENDO GAMECUBE sur une TV qui dispose d'un port RVB et d'une fonction PAL60, vous pouvez profiter d'une image plus lisse et moins clignotante.

Pour activer le mode 60Hz, maintenez enfoncé le bouton B pendant l'affichage du logo NINTENDO GAMECUBE, jusqu'à ce qu'apparaisse le message: «VOULEZ-VOUS AFFICHER L'IMAGE EN MODE 60HZ?». Choisissez OUI pour activer le mode.

COMMANDES

BOUTON L

- Verrouiller les cibles
- Analyser des objets quand le **mode analyse** est activé (voir page 16)
- Activer le RAYON GRAPPIN (voir page 21)

START/PAUSE

- Mettre le jeu en pause et accéder aux bases de données de Samus (voir page 22)
- Accéder aux options

MANETTE +

- Activer un viseur spécifique (voir page 16)

STICK DIRECTIONNEL

- Se déplacer
- Regarder aux alentours (avec le bouton R)
- Viser (avec le bouton R)

A partir de l'écran d'options, il est possible de permuter les commandes de la manette + avec celles du Stick C. Pour accéder à l'écran d'options, appuyez sur START/PAUSE ou sélectionnez OPTIONS dans le MENU PRINCIPAL.

BOUTON R

- Explorer (avec le Stick directionnel)
- Viser (avec le Stick directionnel)
- Activer la BOULE ARAIGNEE en **mode Boule Morphing** (voir page 19)

BOUTON Z

- Afficher la carte (voir page 22)

BOUTON Y

- Lancer des MISSILES
- Poser des BOMBES DE PUISSANCE en **mode Boule Morphing** (voir page 19)

BOUTON X

- Activer le **mode Boule Morphing** ou revenir au **mode standard**

BOUTON A

- Tirer un rayon
- Poser des BOMBES en **mode Boule Morphing** (voir page 18)

BOUTON B

- Sauter
- Activer la BOULE TURBO en **mode Boule Morphing** (voir page 19)
- Faire des pas chassés rapides autour d'une cible verrouillée (voir page 21)

STICK C

- Activer un rayon spécifique (voir page 15)

REINITIALISATION DE LA POSITION NEUTRE DE LA MANETTE

Si les boutons L ou R sont enfoncés ou si le Stick directionnel ou le Stick C ne sont pas en position centrale au moment où la console est mise sous tension, ces positions seront considérées comme étant les nouvelles positions neutres de référence, brouillant les contrôles durant une partie.

Pour réinitialiser la manette, relâchez tous les boutons et sticks afin de leur permettre de revenir en position neutre, puis maintenez simultanément enfoncés, les boutons X, Y et START/PAUSE pendant 3 secondes.

INTERFACE DU COSTUME DE PUISSANCE

Le COSTUME DE PUISSANCE de Samus fait appel à des technologies très complexes. La particularité de cette combinaison est que toutes les données de diagnostic sont projetées sur l'écran du viseur (affichage tête haute) pour une lecture simple et rapide. Il est souvent vital d'être informé en continu de l'état de la combinaison, c'est pourquoi comprendre les différentes sections de l'affichage est essentiel.

RADAR

L'angle tracé dans la zone supérieure du radar circulaire correspond au champ de vision de Samus. Les ennemis que le radar détecte apparaissent dans cette zone sous forme de points oranges.

RETICULE D'ACQUISITION DE CIBLES

Ce réticule détecte automatiquement les ennemis et objets analysables. Le bouton L vous permet de verrouiller la cible acquise. Le réticule change d'aspect en fonction du viseur utilisé (voir page 16).

DETECTEUR DE RISQUES

Cette jauge s'active chaque fois que Samus est sur le point d'être exposée à un risque environnemental. Plus le danger se rapproche, plus le pointeur de la jauge monte. Lorsque le danger est imminent, le message DANGER apparaît. Si Samus est blessée, le message PERTE D'ENERGIE apparaît.

VISEURS

Chacun de ces symboles est associé à un viseur spécifique. Chaque viseur correspond à une direction sur la manette +. Ainsi, il vous suffit d'appuyer sur la manette + dans la direction appropriée pour sélectionner un viseur particulier (voir page 16).

CARTE

Dans cette zone est affichée une mini-carte. En appuyant sur le bouton Z, vous pouvez accéder à une carte beaucoup plus détaillée (voir page 22).

RESERVES D'ENERGIE

L'affichage numérique et la jauge horizontale vous permettent de garder un œil sur vos ressources énergétiques. Chaque bloc bleu situé juste au-dessus de la jauge d'énergie correspond à une RESERVE D'ENERGIE; ces blocs permettent d'évaluer les ressources d'énergie dont Samus dispose.

RESERVES DE MISSILES

La jauge verticale et l'affichage numérique vous indiquent les ressources en MISSILES dont Samus dispose. Lorsque Samus utilise les Missiles, cette section devient plus lumineuse.

RAYONS

Ces symboles représentent les rayons disponibles. Chaque rayon correspond à une direction spécifique du Stick C. Inclinez le Stick C dans la direction appropriée pour sélectionner le rayon de votre choix (voir page 15).

ARMURES ET ARMEMENTS

Lors de ses investigations dans les infrastructures pirates situées au fin fond de Tallon IV, Samus va découvrir des mises à niveau destinées à perfectionner son arsenal et sa combinaison spatiale. Chacune de ces mises à niveau lui permet de franchir certains barrages se trouvant dans les vastes régions de Tallon IV, et ainsi d'ouvrir la voie vers de nouvelles zones. Il est donc déterminant de vous rappeler les endroits tantôt inaccessibles et d'y retourner dès que Samus acquiert de nouvelles capacités. Soyez très attentifs aux couleurs des portes, puisque cet indice vous permet de déterminer l'arme requise pour déclencher leur ouverture.

COSTUME DE PUISSANCE

Le COSTUME DE PUISSANCE que porte Samus a été conçu par le peuple Chozo spécialement pour elle. Il fait partie intégrante de son organisme, telle une seconde peau. Non seulement il augmente sa force physique et contribue à sa protection lors du combat, mais ses systèmes de survie lui permettent également de survivre dans l'eau et dans l'espace sans équipement supplémentaire.

Costume de Puissance

COSTUME VARIA

Cette combinaison permet à Samus de survivre à des températures extrêmement élevées, telles que celles que l'on trouve dans les CAVERNES DU MAGMOOR.

Costume Varia

COSTUME DE GRAVITE

Le COSTUME DE GRAVITE renforce davantage les systèmes de survie intégrés à la combinaison de Samus. Les milieux subaquatiques ne sont plus un frein à sa progression, puisque le Costume de Gravité permet à Samus de se déplacer librement dans l'eau et d'y effectuer des sauts aussi puissants qu'en surface.

Costume de Gravité

RAYON DE PUISSANCE

Il s'agit du rayon standard que vous pouvez tirer en continu en appuyant rapidement sur le bouton A. A l'instar des autres rayons, la puissance de cette arme peut être amplifiée au moyen du RAYON DE CHARGE. Une fois en possession de cette arme, appuyez et maintenez enfoncé le bouton A pour charger le tir puis relâchez ce bouton pour tirer un rayon à puissance amplifiée.

Rayon de Puissance

RAYON A ONDES

Cette arme vous permet de tirer simultanément trois ondes énergétiques oscillantes. Pareillement aux autres rayons, le RAYON A ONDES est particulièrement efficace contre certains ennemis, et vous pourrez en augmenter la puissance lorsque Samus aura trouvé le RAYON DE CHARGE. Le Rayon à Ondes a une capacité d'autoguidage limitée.

Rayon à Ondes

RAYON DE GLACE

Le RAYON DE GLACE a une cadence de tir inférieure à celle du RAYON DE PUISSANCE, mais cette faiblesse est comblée par sa capacité à geler l'adversaire sur place. Certains ennemis sont particulièrement vulnérables à cette arme, c'est pourquoi toutes les expérimentations présentent un réel intérêt. Le Rayon de Glace peut même détruire l'ennemi au lieu de le recouvrir de glace.

Rayon de Glace

RAYON DE PLASMA

Parmi l'arsenal de Samus, il s'agit du rayon le plus puissant. Cette arme de courte portée permet de projeter des flux d'énergie thermique capables de brûler l'adversaire et de faire fondre la glace. A l'instar des autres rayons, le RAYON DE PLASMA peut être combiné aux MISSILES pour obtenir une combo à effet très puissant. Pour générer une telle attaque, il faut disposer de la mise à niveau de combo associée à ce rayon (voir page 20).

Rayon de Plasma

DERRIERE LES VISEURS

Le viseur a une fonction déterminante en ce sens qu'il permet à Samus de disposer de nombreuses informations vitales. Au début du jeu, Samus est dotée de deux viseurs : le VISEUR DE COMBAT, qui est le viseur standard, et le VISEUR D'ANALYSE. Au cours du jeu, elle acquiert deux autres viseurs. Chacun de ces viseurs peut rapidement être activé en appuyant sur la manette +, dans la direction appropriée.

VISEUR DE COMBAT

Ce viseur activé par défaut est prévu pour le combat. En outre, il fournit à Samus toutes les informations dont elle a besoin (voir pages 12-13).

VISEUR D'ANALYSE

Quand Samus utilise le VISEUR D'ANALYSE, un réticule grossissant apparaît au centre du viseur. Ce réticule capture tous les objets analysables, qu'il s'agisse de créatures ou de terminaux informatiques ; ces objets apparaissent sous la forme de symboles rouges ou oranges. Si vous verrouillez l'un de ces symboles et que vous maintenez le bouton L enfoncé, le Viseur d'Analyse procède au téléchargement d'informations. Une fois le téléchargement terminé, le viseur affiche un message.

Viseur d'Analyse

Outre l'utilisation du Viseur d'Analyse pour résoudre les énigmes, vous pouvez l'utiliser pour trouver les points faibles de vos ennemis et pour déverrouiller certaines zones du jeu. Il arrive souvent que Samus télécharge des informations qui peuvent être stockées dans sa BANQUE DE DONNEES. Au cours du jeu, vous pouvez accéder à ces données en appuyant sur START/PAUSE puis sur le bouton R (voir page 23) ; ces informations sont relatives à la morphologie des créatures, aux rapports des Pirates de l'espace, aux écrits des Chozo et à bien d'autres domaines encore.

Banque de données

VISEUR INFRAROUGE

Dotée du VISEUR INFRAROUGE, Samus peut suivre la trace des ennemis en pistant leur signature thermique. Ce viseur ne lui permet pas seulement de localiser les ennemis dans les régions peu éclairées, mais Samus peut également l'utiliser pour acquérir d'autres informations concernant certains ennemis. En effet, l'analyse infrarouge aboutit souvent à la découverte d'un point faible concernant un ennemi qui semblait auparavant invincible. L'intérêt de ce viseur ne s'arrête pas là : dans certains cas, l'analyse infrarouge concourt à mettre en évidence des objets qui ne sont pas visibles à l'œil nu. Ainsi, si vous vous trouvez dans l'impasse, pensez à explorer le secteur au moyen du Viseur Infrarouge.

Viseur Infrarouge

Rechercher des indices

VISEUR RADIOSCOPIQUE

Dotée du VISEUR RADIOSCOPIQUE, Samus peut voir au-delà des murs et ainsi détecter les passages secrets et les objets normalement invisibles. Ce viseur permet également de pister les ennemis qui utilisent des techniques de camouflage optique destinées à les rendre imperceptibles à l'œil nu. A l'instar du VISEUR INFRAROUGE, le Viseur Radioscopique permet souvent d'identifier d'autres moyens de venir à bout de l'adversaire.

Viseur Radioscopique

Pister l'invisible

BOULE MORPHING

Au cours de sa mission, Samus découvre de nombreux chemins trop étroits qu'il lui est impossible d'emprunter. Cependant, une fois en possession de la BOULE MORPHING, elle peut se rouler en boule blindée et se glisser dans les petits tunnels et orifices. Les mises à niveau lui permettent d'annexer de nouvelles fonctionnalités à la Boule Morphing.

ROULER

Lorsque Samus active la Boule Morphing, la caméra désactive la vue du viseur pour donner place à une vue à la troisième personne. Le Stick directionnel vous permet de faire rouler la boule dans la direction de votre choix. Il est important de garder à l'esprit que la Boule Morphing est soumise aux lois de la gravité, c'est-à-dire qu'il vous faut incliner davantage le Stick directionnel lorsque vous montez une pente.

Mode Boule Morphing

BOMBES

En Boule Morphing, Samus est vulnérable. Pour remédier à cette faiblesse, il lui faut disposer de BOMBES BOULE MORPHING. Ces Bombes énergétiques sont en réserves illimitées, mais Samus ne peut en poser que trois à la fois. Ces explosifs permettent de détruire les murs fragiles ainsi que certains ennemis.

Poser des Bombes

Boule de Saut

Si vous placez la Boule Morphing directement au-dessus d'une Bombe, la boule sera alors propulsée dans les airs. Un bon ajustement de l'intervalle entre les Bombes vous permet d'atteindre de nouveaux sommets.

BOULE TURBO

La BOULE TURBO permet d'accélérer la vitesse de déplacement de la Boule Morphing. Doté de cette mise à niveau, maintenez le bouton B enfoncé pour charger. Relâchez ce bouton pour propulser la boule dans la direction de votre choix. La Boule Turbo est particulièrement utile sur les structures en demi-lune.

Boule Turbo

BOMBES DE PUISSANCE

Les BOMBES DE PUISSANCE sont des explosifs au pouvoir destructeur immense en ce sens qu'elles affectent tous les objets qui se trouvent aux alentours. Contrairement aux Bombes ordinaires, elles sont limitées en nombre. C'est à Samus qu'il incombe de ravitailler ses RESERVES DE BOMBES DE PUISSANCE, soit en détruisant certains adversaires, soit en ramassant des RECHARGES DE BOMBES DE PUISSANCE. Certaines structures sont uniquement vulnérables à cette arme.

Bombe de Puissance

BOULE ARAIGNEE

Dotée de la BOULE ARAIGNEE, Samus peut activer le **mode Boule Morphing** et s'agripper aux nombreux rails magnétiques qui traversent les différentes régions de Tallon IV. Pour activer cet effet « aimant », il vous suffit de maintenir enfoncé le bouton R. Tant que vous appuyez sur le bouton R, la Boule Morphing restera accrochée aux monorails. Pour vous déplacer, inclinez le Stick directionnel dans la direction souhaitée; relâchez le bouton R pour vous détacher du monorail. Pour effectuer des sauts sur les monorails, il vous suffit de poser des Bombes.

Boule Araignée

MISES A NIVEAU AUXILIAIRES

Tallon IV est jonchée d'autres mises à niveau ; chacun de ces objets a un rôle déterminant à jouer. Ratissez chaque région pour y découvrir d'éventuelles mises à niveau, mais très souvent il vous faudra au préalable résoudre une énigme pour accéder à une mise à niveau spécifique.

RESERVES D'ENERGIE

Au début de sa mission, Samus dispose de ressources énergétiques relativement limitées. Toutefois, chaque RESERVE D'ENERGIE augmente la capacité de sa jauge de 100 points. Les blocs bleus situés au-dessus de la jauge d'énergie dans la section supérieure du Viseur de Combat indiquent le nombre de réserves dont Samus dispose.

Réserve d'Energie

MISSILES ET COMBOS

Une fois en possession du LANCE-MISSILES, appuyez sur le bouton Y pour lancer des MISSILES. Gardez un œil sur vos RESERVES DE MISSILES car ces objets ajoutent cinq Missiles à votre arsenal. Ces munitions sont dotées d'une tête chercheuse, c'est-à-dire que les Missiles poursuivront toutes les cibles que Samus verrouille. Ils permettent également de détruire certains verrous de porte et autres obstacles. Pour ravitailler votre Lance-missiles, ramassez les RECHARGES DE MISSILES que renferment certains ennemis et conteneurs.

Missile

Combo Super Missile

Si vous avez acquis les mises à niveau de combo, chacun de vos rayons peut être combiné aux Missiles en vue d'obtenir un effet surpuissant. Pour activer une combo, chargez votre rayon en appuyant de façon prolongée sur le bouton A. Ensuite, sans relâchez le bouton A, appuyez sur le bouton Y. Les combos ont tendance à épuiser vos Réserves de Missiles, c'est pourquoi il est conseillé de les utiliser avec parcimonie. Toutefois, dans certains cas, l'utilisation d'une combo est le seul moyen de détruire l'obstacle.

SAUT SPATIAL

Cette mise à niveau permet d'activer des propulseurs sur la combinaison de Samus, lui permettant d'effectuer deux sauts de suite. Une fois doté du SAUT SPATIAL, appuyez sur le bouton B pour effectuer le premier saut puis, dans les airs, appuyez de nouveau sur ce bouton afin d'effectuer un second saut et ainsi atteindre de nouveaux sommets.

Bottes de Saut Spatial

RAYON GRAPPIN

Dotée du RAYON GRAPPIN, Samus peut se suspendre à des points d'attache spécifiques au moyen d'un rayon d'énergie émanant de son bras gauche. La taille des icônes associées à ces points augmente lorsque ces derniers peuvent être utilisés. Pour activer le Rayon Grappin, maintenez le bouton L enfoncé. Inclinez le Stick directionnel pour vous balancer dans la direction souhaitée. Relâchez le bouton L pour poser pied à terre.

Attache Grappin

Rayon Grappin

TECHNIQUES DE COMBAT AVANCEES

Samus a à sa disposition des armes variées et élaborées, et il est vital que vous vous familiarisiez avec ce riche arsenal. L'une des techniques incontournables consiste à utiliser le bouton L pour verrouiller une cible. Si vous maintenez le bouton L enfoncé sans verrouillage de cible, vous pouvez effectuer des pas chassés en inclinant le Stick directionnel.

Tourner autour d'une cible

Cependant, si vous maintenez le bouton L enfoncé avec verrouillage de cible, vous pouvez alors vous déplacer autour de la cible verrouillée en inclinant le Stick directionnel. Par ailleurs, vous pouvez perceptiblement accélérer votre vitesse de déplacement ; pour cela, verrouillez une cible et appuyez rapidement sur le bouton B. Une fois dotée du SAUT SPATIAL, Samus peut effectuer un double saut latéral en appuyant deux fois sur le bouton B. La maîtrise de ces techniques sera déterminante lors des combats contre certains adversaires.

TABLEAU DE BORD DE SAMUS

La combinaison de Samus peut stocker d'importantes quantités de données qui l'assisteront tout au long de sa mission. A l'exception de la carte, ces données sont accessibles en appuyant sur START/PAUSE en cours de jeu. Une fois que l'**écran d'inventaire** apparaît, vous pouvez utiliser les boutons L et R pour afficher l'**écran d'options** ou l'**écran de la banque de données**.

CARTE

En appuyant sur le bouton Z en cours de partie, vous pouvez accéder à une carte 3D de la région dans laquelle Samus se trouve actuellement. A moins que Samus n'ait déjà téléchargé la carte complète de cette région via un TERMINAL DE CARTES, seules les zones déjà explorées apparaîtront sur cette carte. En revanche, si elle télécharge la carte, les zones déjà explorées apparaissent en orange tandis que les zones inexplorées s'affichent en bleu.

Téléchargement de cartes

Les carrés colorés qui apparaissent sur la carte représentent les sorties ; les couleurs indiquent les armes à utiliser pour ouvrir ces portes. Une flèche indique la position de Samus et elle pointe dans la direction que Samus est sur le point d'emprunter. Vous pouvez agrandir ou réduire l'affichage au moyen des boutons L et R ; le Stick C vous permet d'explorer la carte et le Stick directionnel de la faire pivoter. Pour afficher la CARTE DU MONDE, appuyez sur le bouton A. Pour activer ou désactiver la légende, utilisez le bouton Y.

Lecture de cartes

INVENTAIRE

Depuis cet écran, vous pouvez voir Samus et lire toutes les informations qui ont trait à son état actuel. Par exemple, vous saurez tout sur les mises à niveau dont elle dispose et sur les capacités de ses armes. Il vous suffit de sélectionner une entrée puis d'appuyer sur le bouton A pour que toutes les informations concernant votre sélection s'affichent.

Ecran d'inventaire

BANQUE DE DONNEES

Au cours de votre mission, pensez à effectuer un maximum d'analyses. Vous allez souvent être amené à découvrir des informations cruciales en analysant un ennemi ou en téléchargeant les nombreux rapports de recherche situés dans les infrastructures des Pirates de l'espace. Pour afficher les informations téléchargées dans votre BANQUE DE DONNEES, appuyez sur START/PAUSE puis appuyez sur le bouton R pour accéder à la BANQUE DE DONNEES. Depuis cet écran, sélectionnez l'entrée que vous souhaitez consulter puis appuyez sur le bouton A pour que ces données s'affichent.

Entrée de banque de données

RAPPORTS DES PIRATES

Les Pirates de l'espace ont documenté leurs recherches sur Tallon IV. Samus découvrira à de nombreuses reprises des rapports complets contenant les détails des expériences abominables que mènent les Pirates.

ECRITS DES CHOZO

Les ruines de la civilisation Chozo sont jonchées de symboles que seule Samus peut décoder. Le contenu de ces écrits est susceptible de mettre la lumière sur l'énigme Phazon...

CREATURES

Lorsque Samus analyse un ennemi, elle télécharge de précieuses informations relatives aux points faibles et aux spécificités comportementales de cet adversaire. Elle accède également à des données visuelles qui la renseignent sur la forme matérielle de la créature en question.

RECHERCHES

Nombreux sont les objets qui assisteront Samus dans sa quête, et leur analyse fournira des données sommaires qui s'avéreront fort utiles par la suite.

ARTEFACTS

Cette section de la BANQUE DE DONNEES est dédiée aux douze artefacts que les Chozo ont laissés derrière eux. Pour réussir sa mission, Samus doit à tout prix prendre possession de tous les artefacts.

CONNEXION A METROID FUSION™

CONNECTEZ VOTRE JEU A LA GAME BOY ADVANCE™ !

Si vous utilisez un câble Game Boy Advance NINTENDO GAMECUBE pour connecter METROID PRIME à un jeu METROID FUSION terminé, vous pouvez alors accéder à des fonctions spéciales. Si vous connectez un jeu METROID FUSION à un jeu METROID PRIME terminé, vous déverrouillerez un second bonus. Veuillez suivre les instructions ci-dessous pour connecter les deux jeux et consultez le chapitre CONFIDENTIEL pour de plus amples informations.

Remarque : ce jeu est conçu pour fonctionner avec la console de jeu vidéo portable Game Boy Advance. Pour connecter votre Game Boy Advance à votre NINTENDO GAMECUBE, vous aurez besoin d'un câble Game Boy Advance NINTENDO GAMECUBE (vendu séparément). Reportez-vous aux instructions fournies avec le câble pour de plus amples informations quant à la connexion.

LA CONNEXION REQUIERT

1 console NINTENDO GAMECUBE
1 console Game Boy Advance
1 jeu METROID PRIME
1 jeu METROID FUSION
1 câble Game Boy Advance NINTENDO GAMECUBE
1 Memory Card (carte mémoire)

COMMENT PROCEDER A LA CONNEXION

1. Pour commencer à jouer, suivez les instructions figurant sur la page 8.
2. Lorsque le MENU PRINCIPAL apparaît, sélectionnez BONUS DE CONNEXION METROID FUSION puis appuyez sur le bouton A.
3. Sélectionnez le bonus que vous souhaitez activer puis validez en appuyant sur le bouton A.
4. Insérez le jeu METROID FUSION dans votre Game Boy Advance puis utilisez un câble Game Boy Advance NINTENDO GAMECUBE pour connecter la console portable au port manette 2, 3 ou 4 de la NINTENDO GAMECUBE.
5. Sur votre Game Boy Advance, appuyez sur START et SELECT tout en allumant la console.
6. Vous êtes maintenant prêt à procéder à la transmission des données.

Utilisez le schéma ci-dessus pour connecter votre Game Boy Advance à votre NINTENDO GAMECUBE.

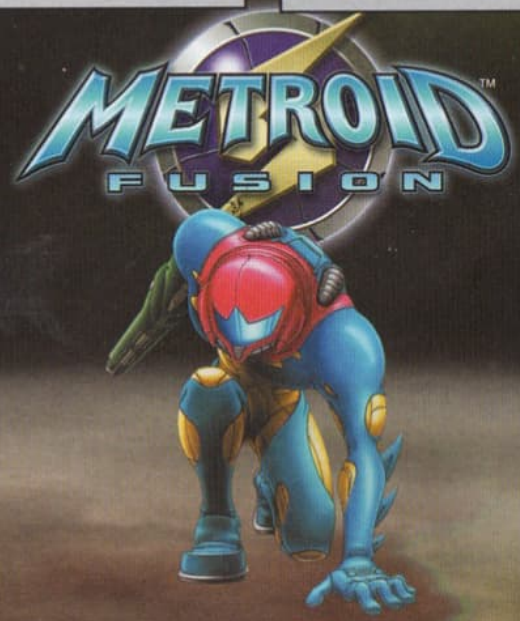
REMARQUES SUR LA CONNEXION

Des erreurs de transmission ou l'effacement des données sauvegardées sur votre Game Boy Advance peuvent survenir dans les cas suivants :

1. Vous utilisez un câble différent du câble Game Boy Advance NINTENDO GAMECUBE.
2. Vous n'avez pas inséré le jeu METROID FUSION dans votre Game Boy Advance.
3. Il y a un faux contact.
4. Le câble Game Boy Advance NINTENDO GAMECUBE, la Game Boy Advance ou la NINTENDO GAMECUBE ne sont pas branchés correctement.
5. Le câble Game Boy Advance NINTENDO GAMECUBE est retiré pendant la transmission des données.
6. Vous avez éteint la NINTENDO GAMECUBE ou la Game Boy Advance pendant la transmission des données ou vous avez appuyé sur le bouton RESET de la NINTENDO GAMECUBE.

Evitez de brancher une Game Boy Advance ou un câble Game Boy Advance NINTENDO GAMECUBE si vous ne comptez pas l'utiliser.

Le câble Game Boy Advance NINTENDO GAMECUBE est uniquement pris en charge s'il est inséré dans le port manette 2, 3 ou 4.



CREDITS

RETRO STUDIOS

EXECUTIVE PRODUCER
Steve Barcia

PRODUCER
Michael Mann

LEAD DESIGNER
Mark Pacini

SENIOR DESIGNERS
Karl Deckard
Mike Wikan

DESIGNERS
Jason Behr
Tony Giovannini
Paul Reed
Amanda Rubrigh

LEAD ENGINEER
Mark Johnston

TECHNICAL LEAD ENGINEERS
Jack Mathews
Andy O'Neil

SENIOR ENGINEERS
Mark Haigh-Hutchinson
David 'Zoid' Kirsch

ENGINEERS
Ted Chauviere
Steve McCrea
Irving Mah
Kai Martin
Alex Quinones
Marco Thrush
Akintunde Omitowoju

LEAD ARTIST
Todd Keller

SENIOR ARTISTS
Mike Sneath
Chris Voellmann

ARTISTS
Chuck Crist
Don Hogan
Andrew Jones
Gene Kohler
Ryan Powell
Elizabeth Pugh
Luis Ramirez
Danny Richardson
Alejandro Roura
Elben Schafers
LeRoy Strauss

ANIMATORS
Derek Bonikowski
Dax Pallotta
Stephen Zafros

AUDIO LEAD
Clark Wen

SOUND DESIGNERS (CONTRACTORS)
Frank Bry
Crispin Hands
Ken Kurita-Ditz
Kristoffer Larson

PRODUCTION ASSISTANT
Ryan Harris

SPECIAL THANKS
Al Artus
Kerry Anne Odem
George Thomas
Eugene Kwon
Tian Lim
Greg McBride
Carl Mueller
Dante Treglia

ADDITIONAL CONTRIBUTORS
Scott Johnson
Rick Kohler
Martin L'Heureux
Frank Lafuente
Tom Papadatos
Audrey Peterson

NCL

EXECUTIVE PRODUCER
Satoru Iwata

PRODUCERS
Shigeru Miyamoto
Kenji Miki

CO-PRODUCERS
Kensuke Tanabe
Akira Otani

COORDINATION
Risa Tabata

MUSIC
Kenji Yamamoto

MUSIC (ASSISTANT)
Kouichi Kyuma

CONNECTIVITY PROGRAMMING
Tomohiro Kawase
Hideaki Shimizu

TECHNICAL SUPPORT
Hironobu Kakui
Yoshihito Ikebata
Yoshito Yasuda

SUPERVISOR (SAMUS MODEL)
Tomoyoshi Yamane
Chiharu Sakiyama

SPECIAL THANKS
Takehiro Izushi
Yoshio Sakamoto
Takahiro Harada
Takao Sawano
Hiroyuki Kimura
Masashi Goto
Akiko Miyano
Super Mario Club

TRANSLATOR/BILINGUAL COORDINATORS
Tim O'Leary
Kiyohiko Ando
Scot Ritchey

TESTING/COORDINATOR
Michael Leslie

EDITOR
Leslie Swan

WRITER/EDITOR
Nate Bihldorff

NOA

TESTING DIRECTOR
Michael Kelbaugh

TESTING MANAGER
Kyle Hudson

TESTING SUPERVISOR
Eric Bush

TESTING PROJECT COORDINATOR
Thomas Hertzhog

TESTING
Marc Doyal
Jason Mahaffa
Shane Lewis
Michael Chipman
Kathy Huguenard
Jim Holdeman
Tim Casey
Nicko Gonzalez
Jack Smart
Melvin Forrest

TESTING TECHNICIANS
Chris Needham
David Hunziker

SPECIAL THANKS
Tatsumi Kimishima
Mike Fukuda
Kamon Yoshimura
Chris Campbell
Tom Eberspecher
Jim Wornell

PRODUCER
Jeff Miller

NOE

EUROPEAN ARTWORK LOCALISATION
Silke Sczyrba
Martina Taxis
Jens Peppel
Antje Rosema
Antje Rassloff
Manfred Anton
Sascha Nickel
Adrian Michalski

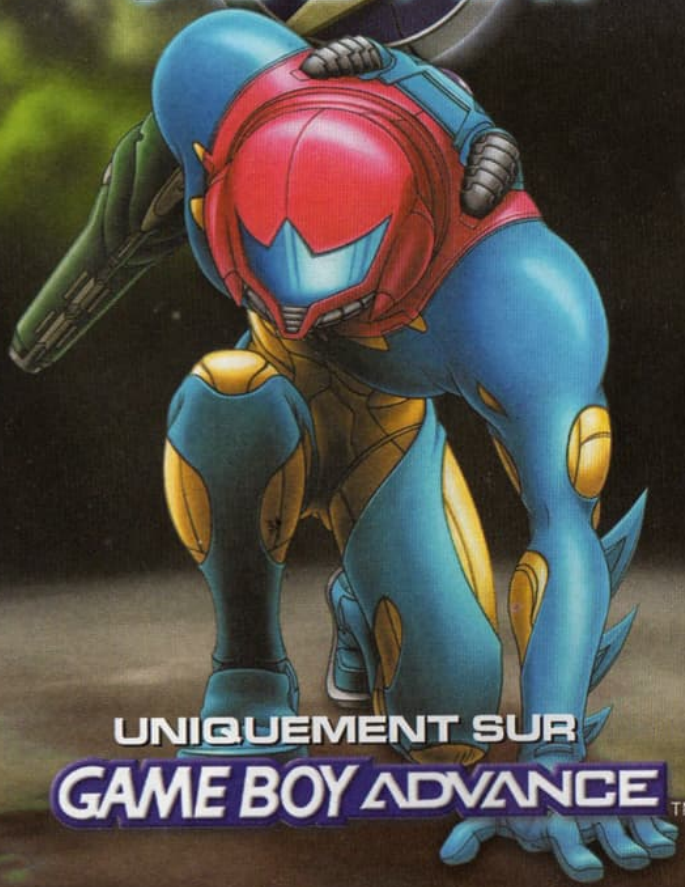
FRENCH TRANSLATION
Zadia Messerli
Pierre Sanchez

CONFIDENTIEL

SUJET :
METROID

UNE TOUTE NOUVELLE AVENTURE !

METROID™
FUSION



UNIQUEMENT SUR
GAME BOY ADVANCE™

JOUER A METROID VERSION NES™

METROID™

SUR VOTRE NINTENDO GAMECUBE !

RETENTEZ L'AVENTURE METROID !

Si vous disposez du jeu METROID PRIME sur NINTENDO GAMECUBE et que vous possédez une version terminée de METROID FUSION sur Game Boy Advance, vous aurez alors accès à METROID, le premier jeu de la série qui fit connaître Samus Aran dans le monde entier. L'accès à ce jeu requiert une copie des deux jeux mentionnés ci-dessus, une NINTENDO GAMECUBE, une Memory Card (carte mémoire), une Game Boy Advance et un câble Game Boy Advance NINTENDO GAMECUBE. Dans le MENU PRINCIPAL de METROID PRIME, sélectionnez l'option BONUS DE CONNEXION METROID FUSION puis appuyez sur le bouton A. Sélectionnez JOUER A METROID VERSION NES puis appuyez sur le bouton A pour valider votre choix. Ensuite, en vue de procéder à la transmission des données, suivez les instructions qui apparaissent à l'écran (ou les instructions de connexion figurant sur la page 24 du présent manuel). Important : pour jouer à METROID version NES, vous devez disposer d'un jeu METROID FUSION terminé.

COMMENCER OU CONTINUER UNE PARTIE

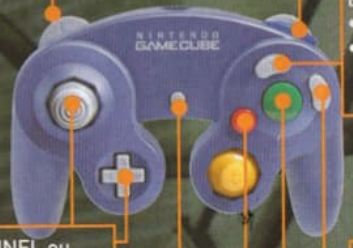
Lorsque l'**écran titre** de METROID apparaît, appuyez sur START/PAUSE pour commencer l'aventure. Si vous avez déjà sauvegardé des données de jeu, vous aurez le choix entre commencer une nouvelle partie ou poursuivre la partie depuis la dernière sauvegarde. Si vous optez pour la seconde option, appuyez sur le bouton Z pour sélectionner CONTINUE (continuer) puis appuyez sur START/PAUSE. Le dernier mot de passe utilisé s'affiche alors automatiquement sur l'**écran de mot de passe**, et il vous suffit d'appuyer sur START/PAUSE pour reprendre une partie. Vous avez aussi la possibilité de saisir un mot de passe différent si vous souhaitez charger un autre fichier de données de jeu ; pour cela, utilisez le bouton A pour entrer des lettres ou des chiffres et le bouton B pour effacer.

SAUVEGARDER

Le jeu original METROID ne renferme aucune UNITE DE SAUVEGARDE. A la fin de chaque partie, un **écran de mot de passe** apparaît avec votre mot de passe. Vous pouvez le noter quelque part si vous le souhaitez ; toutefois, ce n'est pas nécessaire puisqu'un message vous demandant si vous souhaitez sauvegarder la partie sur la Memory Card (carte mémoire) s'affiche. Si vous sélectionnez OUI, vos données seront sauvegardées sur la Memory Card (carte mémoire) insérée dans le Slot A de votre NINTENDO GAMECUBE. Si vous continuez la partie, votre mot de passe s'affiche automatiquement.

COMMANDES

Utilisez la manette de votre NINTENDO GAMECUBE pour jouer à METROID version NES. Prenez quelques minutes pour vous familiariser avec le schéma des commandes ci-dessous.



BOUTON L
Quitter le jeu

BOUTON Z
- Basculer des Rayons aux Missiles
- Changer les options

BOUTON Y
- Tirer
- Poser des bombes en **mode Boule Morphing**

STICK DIRECTIONNEL ou MANETTE +
- Se déplacer
- Viser en hauteur
- Appuyez vers le bas pour activer la Boule Morphing

BOUTON X
Sauter

START/PAUSE
Mettre le jeu en pause

BOUTON B
Sauter

BOUTON A
- Tirer
- Poser des bombes en **mode Boule Morphing**

METROID™ FUSION

DISPONIBLE MAINTENANT !

POUR TOUS PUBLICS

© 2002 NINTENDO.
TM ET ® SONT DES MARQUES DE NINTENDO.
© 2002 NINTENDO.

Explorez les passages secrets d'une vaste station de recherche et combattez des adversaires très puissants.

Attrapez les rebords, grimpez aux échelles et découvrez des mises à niveau classiques telles que la Boule Morphing.

Le SA-X est la copie exacte de Samus. Cet ennemi redoutable est en liberté, il est peut-être juste derrière vous....

NOTES

[1002/NFR/GCN]

FRANCE SEULEMENT

GARANTIE DE 24 MOIS

Pendant une durée de 24 mois à compter de la date d'achat à l'intérieur de l'Espace Economique Européen, NINTENDO FRANCE Sarl garantit à l'acheteur que ce (cette) console, logiciel ou accessoire est exempt de tout défaut de matériaux et/ou de fabrication à la date de l'achat; de plus:

- Nintendo, à son entière discrétion et sans aucun frais pour l'acheteur (à l'exception des frais d'expédition vers le SAV Nintendo), réparera ou remplacera le produit défectueux, et ne pourra être tenu d'aucun autre dédommagement, en particulier au paiement de dommages et intérêts;
- Cette garantie ne s'appliquera pas si le défaut est dû à la négligence de l'acheteur et/ou de tout tiers, l'usage déraisonnable, la modification, la réparation inappropriée, l'utilisation du produit autrement qu'en conformité avec celle spécifiée dans le manuel d'utilisation de Nintendo, par l'acheteur et/ou par tout tiers; la garantie ne s'appliquera pas non plus si le défaut du produit est le résultat d'un dommage accidentel.

Il est important de noter que cette garantie est consentie en sus de tous autres droits accordés par la loi que l'acheteur de biens de consommation peut avoir à l'encontre du vendeur détaillant auprès duquel il a acheté le produit. La garantie accordée par Nintendo en vertu de la présente n'affecte pas ces droits, notamment les droits en vertu desquels le vendeur garantit l'acheteur de toutes les conséquences des défauts ou vices cachés du produit vendu.

En cas de défaut couvert par la présente garantie, merci de contacter

SAV Nintendo
24 rue du Fief • ZI de la Mare 2 • BP 9243 • 95 078 Cergy Pontoise Cedex / France
e mail: sav@nintendo.fr • site internet: www.nintendo.fr
tel: 01 34 40 15 61 • fax: 01 39 09 01 41

Lors de l'envoi du produit au SAV Nintendo merci d'utiliser, dans la mesure du possible, l'emballage d'origine, d'inclure une description du défaut et de joindre à votre envoi, une copie de votre preuve d'achat (ticket de caisse obligatoire) indiquant la date dudit achat.

Si les vingt-quatre mois indiqués au premier paragraphe se sont déjà écoulés ou si le défaut n'est pas couvert par la présente garantie, le SAV Nintendo pourra néanmoins être disposé à réparer ou remplacer le produit, aux frais de l'acheteur.

Pour plus d'informations à ce propos, en particulier en ce qui concerne les détails des coûts pour ces services, merci de bien vouloir contacter

SAV Nintendo
Coordonnées ci-dessus mentionnées

[1002/NFR/GCN]

Pour toute information sur NINTENDO GAMECUBE, Game Boy Advance, les jeux, les news, les previews, pour faire partie du club Nintendo online, visitez le site web officiel de Nintendo France à l'adresse suivante:

www.nintendo.fr

POUR DES ASTUCES TOP NIVEAU

CONTACTEZ NOTRE CENTRE D'APPEL

Vous êtes bloqué dans un niveau?
Vous êtes perdu dans un labyrinthe?
Votre cartouche de jeu vous pose des problèmes?
N'hésitez pas et appelez nos conseillers en jeux! Pour vous, ils feront l'impossible!
Ce sont des méga-pros et ils vous sortiront des difficultés les plus incroyables.

POUR NOUS CONTACTER:

EN FRANCE

Appelez 7 jours sur 7 et 24h/24 S.O.S. NINTENDO par téléphone au 08 92 68 77 55* ou par Minitel au 3615 NINTENDO* ou écrivez à Nintendo France Service Consommateurs – Immeuble "Le Montaigne" 6 Bd de L'Oise, 95031 Cergy Pontoise CEDEX

* 0,34 EURO par minute

[1002/NBE-FR/GCN]

BELGIQUE ET LUXEMBOURG SEULEMENT

GARANTIE DE 24 MOIS

Pendant une durée de 24 mois à compter de la date d'achat à l'intérieur de l'Espace Economique Européen, Nintendo Benelux B.V. garantit à l'acheteur que ce produit de Nintendo est exempt de tout défaut de matériaux et/ou de fabrication à la date de l'achat; de plus:

- Nintendo, à son entière discrétion et sans aucun frais pour l'acheteur, réparera ou remplacera le produit défectueux, et ne pourra être tenu d'aucun autre dédommagement, en particulier au paiement de dommages et intérêts;
- Cette garantie ne s'appliquera pas si le défaut est dû à la négligence de l'acheteur et/ou de tout tiers, l'usage déraisonnable, la modification, la réparation inappropriée, l'utilisation du produit autrement qu'en conformité avec celle spécifiée dans le manuel d'utilisation de Nintendo, par l'acheteur et/ou par tout tiers; la garantie ne s'appliquera pas non plus si le défaut du produit est le résultat d'un dommage accidentel.

Il est important de noter que cette garantie est consentie en sus de tous autres droits accordés par la loi que l'acheteur de biens de consommation peut avoir à l'encontre du vendeur détaillant auprès duquel il a acheté le produit. La garantie accordée par Nintendo en vertu de la présente n'affecte pas ces droits.

En cas de défaut couvert par la présente garantie, merci de contacter

Nintendo Benelux B.V.
Belgium Branch, Frankrijklei 31 – 33, B – 2000 Anvers
Tel.: 03 - 2 24 76 83 (entre 11.00 et 17.00 heures)

Lors de l'envoi du produit à Nintendo Benelux B.V. merci d'utiliser, dans la mesure du possible, l'emballage d'origine, d'inclure une description du défaut et de joindre à votre envoi une copie de votre preuve d'achat indiquant la date dudit achat.

Si les vingt-quatre mois indiqués au premier paragraphe se sont déjà écoulés ou si le défaut n'est pas couvert par la présente garantie, Nintendo Benelux B.V. pourra néanmoins être disposée à réparer ou remplacer le produit.

Pour plus d'informations à ce propos, en particulier en ce qui concerne les détails des coûts pour ces services, merci de bien vouloir contacter

Nintendo Benelux B.V.
Belgium Branch, Frankrijklei 31 – 33, B – 2000 Anvers
Tel.: 03 - 2 24 76 83 (entre 11.00 et 17.00 heures)

[0102/NBE-FR/GCN]

DES QUESTIONS SUR UN JEU NINTENDO?

APPELLE LE NINTENDO HELPDESK!

Aussi géant soit un jeu, c'est tout de suite un peu moins drôle quand tu te retrouves bloqué. Pour t'éviter ce genre de mésaventure il n'y a qu'une chose à faire: appelle le Nintendo Helpdesk!

Belgique:

0900 - 10800 (0,45 Euro par min.)

Des astuces et des informations sur les principaux jeux, 24h/24h via un répondeur et la possibilité de parler avec un spécialiste du lundi au vendredi de 10.00 à 18.00 heures.

Nintendo®

France:
Nintendo France SARL
Immeuble "Le Montaigne" 6 Bd de L'Oise
95031 Cergy Pontoise Cedex
www.nintendo.fr

Suisse:
Waldmeier AG, Auf dem Wolf 30, CH-4028 Basel

Belgium, Luxembourg:
Nintendo Benelux B.V., Belgium Branch
Frankrijklei 31 – 33, B-2000 Antwerpen
www.nintendo.be

IMPRIME EN ALLEMAGNE